The Elder Scrolls® IV

OBLIVION™





Bethesda® SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Объявление

Использование данного программного продукта регулируется условиями лицензионного соглашения

Устанавливая или используя любой программный продукт, содержащийся на данном диске, вы принимаете условия лицензионного соглашения, которое появляется во время установки программы. Если вы не принимаете условия лицензионного соглашения, то вы не имеете права использовать диск и любые материалы, содержащиеся на нем. В этом случае немедленно верните весь комплект (в том числе диск и данное руководство пользователя) туда, где был приобретен данный продукт, и получите полную его стоимость за вычетом издержек, применимых в данном случае.

Вы можете ознакомиться с лицензионным соглашением (в электронном или печатном виде), открыв файл readme.txt на диске и распечатав его содержание.

Делать копии данного продукта без разрешения незаконно

Данный диск, программный продукт, руководство пользователя и другие компоненты данного продукта защищены законами США о защите авторских прав и международными соглашениями. Вы не имеете права копировать данный диск, за исключением копирования программы в архивных целях. Незаконное копирование диска или любого программного обеспечения, содержащегося в данном продукте, с любой целью (в том числе для продажи, аренды или дарения) может повлечь за собой уголовную или гражданскую ответственность. Наказание может включать в себя денежный штраф и тюремное заключение на срок до пяти (5) лет.

Bethesda Softworks поддерживает борьбу с незаконным распространением компьютерных программ. Если вы знаете о случаях пиратства, обратитесь в Interactive Digital Software Association (IDSA), 919 18th Street, NW, Suite 210,

Washington, DC 20006.

Содержание

Введение в “The Elder Scrolls IV: Oblivion”

Работая над серией The Elder Scrolls, мы стремились создать игру с бесконечными возможностями. Игру, в которой вы можете быть кем угодно и делать все что угодно. "Прожить другую жизнь в другом мире" — таким был наш девиз. Эту возможность мы предлагаем и вам.

Если вам нравятся приключения — путешествуйте, открывайте новые земли. Если вы просто хотите выполнить главное задание и почувствовать что "прошли" игру — вы можете сделать и это.

Многие люди выбирают свой стиль игры — нечто среднее между первыми двумя. И, к счастью для них, выполнение главного задания связано с большим количеством путешествий и приключений.

Есть четыре гильдии, в которые вы можете вступить — каждая из них со своими заданиями и вознаграждениями. Вы можете сделать карьеру и возглавить любую из них. Так что если вам нравится воровство, наемные убийства, бои и магия (или все вышеперечисленное), то вы найдете гильдию по своему вкусу. Кроме того, в The Elder Scrolls IV: Oblivion есть Арена, где можно делать ставки на исход или самому сразиться за честь и славу.

И, конечно, в игре всем так или иначе нужна помощь. Говорите с людьми — возможно, помощь нужна вашему собеседнику или одному из его знакомых. А если вам не нравятся долгие разговоры, вы можете просто отправиться в леса на поиски приключений. В The Elder Scrolls IV: Oblivion нет недостатка в руинах, храмах, темницах, пещерах, логовах и фортах. У всех их — своя история, свои мощные артефакты или хотя бы злобные монстры, охраняющие свои сокровища.

В игре вы можете не только идти куда угодно и делать все что угодно, но и сделать вашего персонажа таким, каким вы хотите его видеть. Начало игры — идеальное время для того, чтобы попробовать разные виды оружия и брони, а также магию. Экспериментируйте, ищите свой стиль игры — взламывайте замки, подкрадывайтесь к монстрам, используйте заклинания и свитки.

Как только вы попробуете все возможные варианты решения проблем, вам предложат класс персонажа — в зависимости от того, какого стиля игры вы придерживаетесь. Вы можете согласиться с этим выбором, а можете выбрать другой класс из списка или создать свой собственный, с уникальным набором умений и навыков. В этом случае число вариантов практически бесконечно.

В начале игры не беспокойтесь насчет выбора расы, знака зодиака и класса — перед тем, как отправить вас в мир The Elder Scrolls IV: Oblivion, мы дадим вам возможность изменить свой выбор. И на этот раз вы сможете изменить все — начиная с имени и прически и заканчивая основными навыками.

После этого все зависит только от вас. Найдите свой собственный путь и следуйте ему — куда бы он не привел вас. Благодарим вас за то, что вы присоединились к нашему путешествию. Мы надеемся, что вы получите от игры столько же удовольствия, сколько получили мы.

– Команда разработчиков игры The Elder Scrolls IV: Oblivion

Установка, экран запуска и главное меню

Установка и начало игры

Вставьте диск с игрой The Elder Scrolls IV: Oblivion в привод DVD-ROM. Если установка не начнется автоматически, запустите программу setup.exe.

Следуйте инструкциям, появляющимся на экране. После установки вы сможете запустить The Elder Scrolls IV: Oblivion, выбрав программу из меню "Пуск" Windows или щелкнув по ее значку на рабочем столе.

Игра

Запуск игры.

Файлы данных

Здесь вы можете выбрать, какие плагины вы хотите подключить к игре. Плагины (файлы esp) добавляют новое содержимое в игру. Они создаются с помощью TEIS Construction Set: вы можете делать плагины самостоятельно или скачивать их из интернета.

Дважды щелкните по имени файла, чтобы выделить его (т.е. подключить) или отменить выделение. Если в любой момент времени вы загрузите сохраненную игру, в которой не использовался тот или иной плагин, то все изменения, внесенные данным плагином, будут аннулированы.

Плагины работают как с новыми, так и с сохраненными играми.

Настройка

Здесь вы сможете настроить графику — видеокарту, разрешение и размер экрана.

Elderscrolls.com

Выберите этот пункт, чтобы посетить сайт www.elderscrolls.com, узнать о последних новостях из мира The Elder Scrolls IV: Oblivion и присоединиться к международному сообществу поклонников игры.

Техническая поддержка

Выбрав этот пункт меню, вы откроете окно технической поддержки, в котором приводятся результаты диагностики вашего компьютера.

Если вы решите обратиться в службу техподдержки, специалисты будут использовать эти данные, чтобы помочь вам.

Удаление

Выбрав этот пункт, вы удалите или модифицируете установку игры. Если игра не установлена, то вы не сможете запустить TES Construction Set.

Выход

Выход из игры.

Главное меню

- **ПРОДОЛЖИТЬ** — Продолжить игру с момента последнего сохранения.
- **НОВАЯ** — Начать новую игру.
- **ЗАГРУЗКА** — Загрузить ранее сохраненную игру.
- **НАСТРОЙКА** — Настроить звук, видео, управление и предпочтения. См. страницу 47.
- **ТИТРЫ** — Список людей, которые создали игру The Elder Scrolls IV: Oblivion.
- **ВЫХОД** — Выйти из игры.

В игре вам доступны следующие действия:

- **ВЫХОД** — Возврат в главное меню.
- **ВОЗВРАТ** — Возврат к текущей игре.
- **СОХРАНЕНИЕ** — Сохранение текущей игры.

Управление в игре

Q — Автодвижение
W — Вперед
E — Прыжок
R — Переключить вид/Обзор
T — Отдых
A — Шаг влево
S — Назад
D — Шаг вправо
F — Убрать оружие/Факел
Z — Взять
C — Заклинание

Tab — Меню
Caps Lock — Постоянный бег
Shift — Бег
Ctrl — Пригнуться/красться
Alt — Блок
Пробел — Использовать

F5 — Быстрое сохранение
F9 — Быстрая загрузка

Быстрая клавиша: 1 до 8

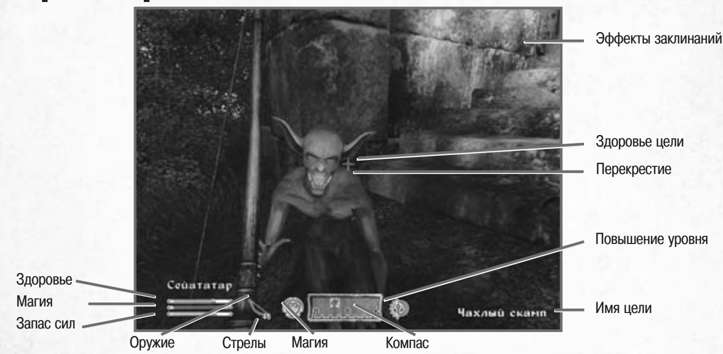
Использовать/Атаковать
Блок

Щелкните, чтобы переключиться между видом от первого и от третьего лица.

Удерживайте, чтобы перейти в режим обзора.

Крутите колесико, чтобы приближать и удалять вид в режиме от третьего лица.

Экран игры



ЗДОРОВЬЕ

Количество повреждений, которое вы можете выдержать. Сон, ожидание, определенные зелья и заклинания могут восстанавливать здоровье.

МАГИЯ

Магия расходуется при использовании заклинаний. Скорость восстановления уровня магии зависит от силы воли вашего персонажа. Сон, ожидание, определенные зелья и заклинания могут восстанавливать магию.

ЗАПАС СИЛ

Данный параметр показывает, насколько вы устали. Чем ниже запас сил, тем менее эффективны ваши действия, особенно в бою. Запас сил восстанавливается быстрее, если ваш персонаж идет, а не бежит.

ОРУЖИЕ

Оружие, которым вы пользуетесь в данный момент.

СТРЕЛЫ

Количество стрел.

МАГИЯ

Заклинание, которым вы пользуетесь в данный момент.

ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания, которые действуют на вас в данный момент.

ЗДОРОВЬЕ ЦЕЛИ

Показывает уровень здоровья вашего выделенного персонажа или монстра. .

ИМЯ ЦЕЛИ

Имя выделенного персонажа или название объекта.

ПЕРЕКРЕСТИЕ

Помогает вам прицелиться. См. следующую страницу.

КОМПАС

Показывает направление, положение и ориентиры. См. следующую страницу.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Показывает, что вам следует поспать в кровати, чтобы получить новый уровень.

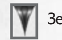
Компас и иконки

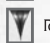


Значки на компасе показывают, в каком направлении находятся различные достопримечательности (пещеры, города, таверны), а маркеры заданий указывают направление вашего активного задания.

МАРКЕРЫ ЦЕЛИ

 Красная стрелка означает, что вам нужно войти в дверь или портал, чтобы достигнуть своей цели.

 Зеленая стрелка означает, что вы находитесь недалеко от своей цели.

 Голубая стрелка – та, которую вы сами можете поместить на карте. См. страницу 14.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Лагерь	Айлейдские руины	Врата Обливиона
Пещера	Руины форта	Поселение
Город	Шахта	Таверна/Конюшня
Дэйдрическое святилище	Ориентир	

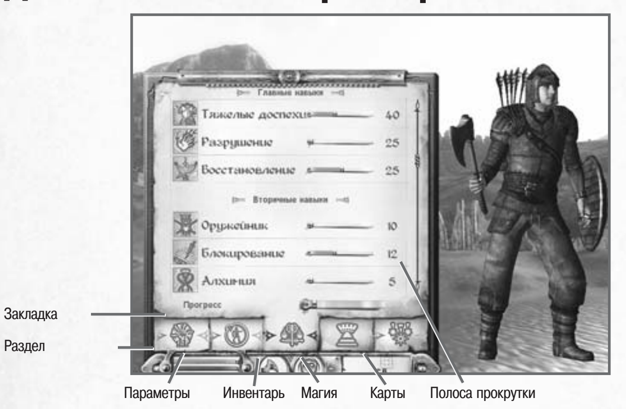
ПЕРЕКРЕСТИЕ

Помогает вам выделить объект или персонажа. Перекрестие изменяется в зависимости от того, какое действие с ним можно осуществить.

Указывает на то, что вы находитесь в режиме скрытности. Если вы хотите узнать о скрытности больше, см. страницу 40.	Войти куда-либо или открыть дверь.	Ехать на выбранной лошади. Нажмите "пробел", чтобы спешиться.
Взять предмет и добавить его в свой инвентарь.	Закрытая дверь. Сложность замка указана в нижнем парвом углу.	Сесть на объект. Нажмите "пробел", чтобы встать.
Активировать объект.	Спать в кровати.	Прочитать текст.
Открыть контейнер.	Поговорить с персонажем.	Персонаж, который играет важную роль в заданиях и не может быть убит.
Пить кровь у спящего персонажа. Только вампир может выполнять это действие.		

* *Если значок красный, это значит, что данное действие незаконно.*

Дневник и меню параметров



Ваш дневник разделен на четыре раздела: Параметры, Инвентарь, Магия и Карты.

Клавиша Tab

Позволяет открыть/закрыть дневник.

Левая кнопка мыши

Позволяет выбрать один из разделов дневника.

Стрелки "вверх"/"вниз", колесико мыши или полоса прокрутки

Позволяет прокручивать списки вверх и вниз.

Удерживание левой кнопки мыши с одновременным сдвигом мыши

Позволяет приближать/отдалять камеру и вращать персонажа, чтобы рассмотреть его.

"Горячие" клавиши.

Нажмите F1 - F4, чтобы получить доступ к дневнику и меню

Меню параметров



В меню параметров есть пять разделов, слева направо: Персонаж, Атрибуты, Навыки, Гильдии и Достижения.



ПЕРСОНАЖ

Основная информация о вашем персонаже.



АТРИБУТЫ

Информация о восьми атрибутах вашего персонажа.



НАВЫКИ

Информация о 21 навыке вашего персонажа. См. следующую страницу.



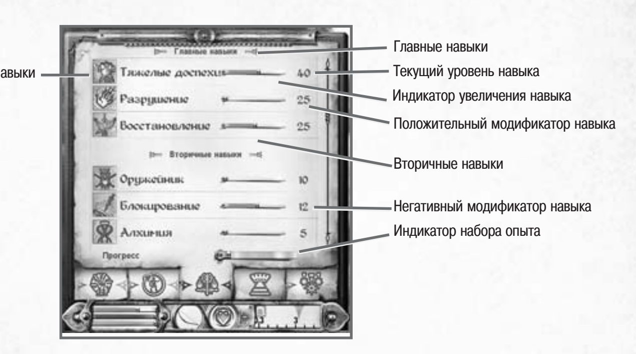
ГИЛЬДИИ

Список гильдий, к которым принадлежит ваш персонаж, и его звание в каждой из них.



ДОСТИЖЕНИЯ

Список ваших достижений.



Закладка "Навыки"

У вас есть семь главных навыков и 14 второстепенных навыков. Под названием каждого навыка находится полоска, которая показывает, сколь вы близки к улучшению этого навыка. Чем больше вы используете тот или иной навык, тем быстрее он повышается.

ГЛАВНЫЕ НАВЫКИ

Эти навыки являются определяющими для вашего персонажа. Вам нужно увеличить главные навыки суммарно на 10 очков (в любой комбинации), чтобы ваш персонаж перешел на новый уровень.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ НАВЫКИ

Увеличение этих навыков делает персонажа опытнее в данных областях, но не помогает ему получить новый уровень.

ИНДИКАТОР УЛУЧШЕНИЯ НАВЫКА

Показывает, сколь вы близки к улучшению данного навыка.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ МОДИФИКАТОР НАВЫКА

Зеленые цифры свидетельствуют о том, что навык увеличен с помощью заклинаний, способностей и других факторов.

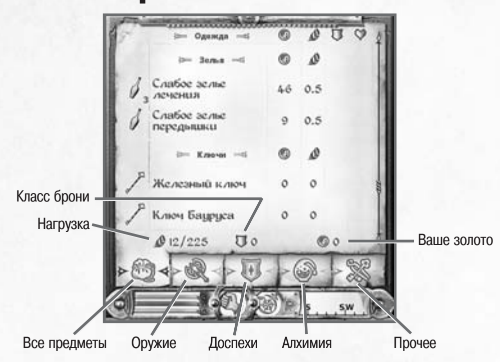
НЕГАТИВНЫЙ МОДИФИКАТОР НАВЫКА

Красные цифры говорят о том, что навык снизился под действием заклинаний, болезней и других факторов.

ИНДИКАТОР НАБОРА ОПЫТА

Показывает, сколь вы близки к увеличению уровня. См. страницу 27.

Меню инвентаря



В меню инвентаря есть пять разделов, слева направо: Все предметы, Оружие, Доспехи, Алхимия и Прочее.



ВСЕ ПРЕДМЕТЫ

В данном списке приведены все ваши предметы.



ОРУЖИЕ

В этом списке — только ваше оружие.



ДОСПЕХИ

В этом списке — только ваши доспехи и одежда.



АЛХИМИЯ

Еда, зелья, алхимические ингредиенты и аппараты.



ПРОЧЕЕ

В этом списке — предметы, не относящиеся ни к одной из вышеперечисленных категорий: книги, записки, драгоценности, ключи, факелы, отмычки, магические камни и прочее.

Левая кнопка мыши — надеть или использовать выбранный предмет.
Shift + **левая кнопка мыши** — выбросить выбранный предмет.
Зажатая левая кнопка мыши — схватить предмет и выбросить его.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

В меню инвентаря вы можете назначить горячие **клавиши.** Нажмите и удерживайте цифру от **1** до **8**, с помощью левой кнопкой мыши выберите оружие, броню, заклинание или предмет. Обратите внимание — вы можете открывать разные меню, и при этом окно горячих клавиш будет открыто — в ячейке появится тот предмет, по изображению которого вы щелкнете **левой кнопкой мыши**.

Во время игры нажимайте **клавиши от 1 до 8**, чтобы выбрать один из восьми предметов, связанных с горячими клавишами.

ЯЧЕЙКИ ПРАВОЙ И ЛЕВОЙ РУКИ

Оружие вы держите в правой руке, щит или факел — в левой. У щитов и факелов есть своя, особая ячейка, их нельзя использовать вместе с двуручным оружием, таким как клейморы, боевые молоты, луки и магические жезлы. Если факел помещен в ячейку, то он зажигается автоматически после того, как оружие вложено в ножны — нажимайте клавишу F, чтобы переключаться между оружием и факелом.

МЕНЮ ИНВЕНТАРЯ

В меню инвентаря появляются определенные значки и изображения. Щелкните по ним, чтобы сортировать предметы по их параметрам. Второй щелчок по значку отсортирует предметы в восходящем или нисходящем порядке.

 Стоимость предмета.

 Вес предмета.

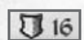
Урон, который наносит оружие.

 Насколько он увеличивает защиту персонажа.

 Качество предмета.

 Состояние предмета, в интервале от 0 до 100: 100 - идеальное состояние, 0 - предмет сломан и бесполезен.

 Ваша текущая нагрузка в сравнении с максимальной нагрузкой. Если вы взяли слишком много вещей, то вы перегружены и не сможете сдвинуться с места, пока не выбросите несколько предметов и не уменьшите нагрузку.

 Суммарный эффект от физической и магической брони. Чем больше число, тем лучше. См. страницу 29.

 Золото, которое у вас есть.

ПРЕДМЕТЫ

Слева от названия предмета находится его иконка. Число рядом с иконкой говорит о том, что у вас несколько таких предметов. Кроме того, рядом с изображением предмета могут быть один или несколько из данных символов:

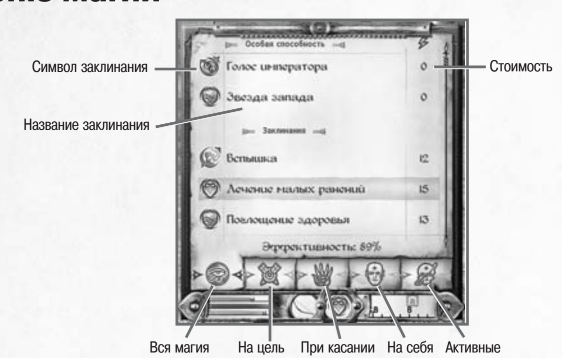
 Магический предмет.

 Отравленное оружие.

 Украденный предмет.

Сломанный предмет — он бесполезен, если его не починить.

Меню магии

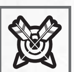


Успешное использование заклинания увеличивает ваш навык, связанный с данной магической школой. Новые заклинания можно покупать у торговцев. В меню магии пять закладок, слева направо: Вся магия, На цель, При касании, На себя и Активные эффекты.



ВСЯ МАГИЯ

Все ваши заклинания, способности, в том числе особые, и другие магические эффекты.



НА ЦЕЛЬ

Все "дальнобойные" заклинания (действующие на удаленную цель).



ПРИ КАСАНИИ

Все заклинания, для использования которых нужно прикоснуться к цели.



НА СЕБЯ

Все заклинания, действующие на самого мага.



АКТИВНЫЕ

Все заклинания, и магические эффекты, действующие на вас в данный момент.

СИМВОЛ ЗАКЛИНАНИЯ

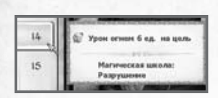
Магический эффект заклинания.

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Название выбранного заклинания.

СТОИМОСТЬ

Эта колонка с символом молнии показывает, сколько единиц магии нужно потратить на то или иное заклинание. Цена заклинания зависит от вашего навыка, связанного с данной школой магии.



Если навести указатель мыши на название заклинания, то можно получить информацию об этом заклинании.

- **Магические эффекты** – все эффекты данного заклинания (например, Урон электричеством). Если заклинание обладает несколькими эффектами, то его принадлежность к той или иной школе магии определяется по наиболее мощному эффекту.
- **Магическая школа** – школа магии, к которой относится данное заклинание (например школа разрушения). Удачное использование заклинания повышает данный навык.
- **Сила** – сила заклинания (например, 70 единиц).
- **Длительность** – время действия заклинания (например, 10 секунд).
- **Дальность** – заклинания делятся на несколько типов:
  - **При касании** – для использования заклинания нужно коснуться его цели.
  - **На цель** – заклинание действует на цель, находящуюся на некотором расстоянии.
  - **На себя** – Заклинание действует на самого мага.
- **Область** – радиус действия заклинания в футах (например, 20 футов).

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Доспехи снижают эффективность ваших заклинаний – сила заклинаний уменьшаются. Чтобы повысить эффективность, носите меньше брони или увеличьте соответствующий навык (легкие или тяжелые доспехи).

ЗАКЛАДКА АКТИВНЫХ ЭФФЕКТОВ

Все заклинания, способности и другие магические эффекты, действующие на вашего персонажа. Сюда также входят особые способности, которые связаны со знаком, полученным при рождении.

 Суммарная магнитуда всех заклятий, оказывающих.

РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Врожденные способности, характерные для представителей той или иной расы – они действуют постоянно.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Способности, связанные с расой или знаком, полученным при рождении. Эти особые способности используются так же, как и другие заклинания, однако их можно использовать только один раз в день. Данные способности не относятся ни к одной из магических школ, поэтому их использование не повышает ваши магические навыки.

МАЛЫЕ СПОСОБНОСТИ

Похожи на особые способности, но менее мощные, и их можно использовать несколько раз в день.

БОЛЕЗНИ

Болезни формально не относятся к магии, однако их действие похоже на действие проклятий. От болезней можно излечиться, посещая городские часовни и дорожные святилища, а также с помощью заклинаний или зелий, исцеляющих болезни.

Карты и задания

Цель задания

Ваш персонаж

Обнаруженная местность

В разделе "Карты" есть пять закладок, слева направо: Местная карта, Карта мира, Активное задание, Текущие задания и Выполненные задания.



МЕСТНАЯ КАРТА

На этой карте показывается окружающая вас местность. На ней значками отображаются двери, а также цели, связанные с выполнением вашего текущего задания.

Левая кнопка мыши – быстрое перемещение (при выборе уже найденной локации).

Shift + **левая кнопка мыши** – поместить свой собственный маркер на карту.

Зажатая левая кнопка мыши – прокрутка карты.



КАРТА МИРА

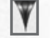
Карта всего Сиродиила.



Положение персонажа: золотая стрелка на карте.



Цель задания: красная или зеленая стрелка на карте мира. Цель задания всегда зависит от того, какое задание активно. Выберите задание в списке текущих заданий, чтобы сделать его активным. См. следующую страницу.



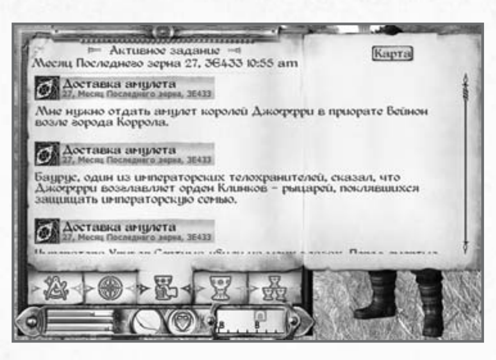
Ваша отметка: голубая стрелка. Вы можете рпоместить одну отметку на карту, передвигать и удалять ее, зажав **Shift** и **щелкнув левой кнопкой мыши** по карте.



Посещенные локации: темные символы. Щелкнув по символу, можно быстро переместиться в данную точку. Примечание: быстрое перемещение из закрытых помещений невозможно. Быстрое перемещение во время боя тоже невозможно. Быстрое перемещение отнимает столько же игрового времени, как если бы вы добирались до цели самостоятельно. Если у вас есть лошадь, то она переместится в выбранную точку вместе с вами. Если вы перемещаетесь в город, то лошадь будет помещена в ближайшую конюшню.



Известная локация: яркий символ символизирует локацию, о которой вы уже знаете, но где вы еще не были. Быстрое перемещение в эту точку невозможно до тех пор, пока вы сами не посетите ее.





АКТИВНОЕ ЗАДАНИЕ

На этом экране выводятся все записи, относящиеся к активному заданию. Выбери задание в списке текущих заданий, чтобы сделать его активным. Цели задания на картах и компасе относятся к вашему активному заданию. Нажмите кнопку "Карта", чтобы увидеть, где находятся цели задания на карте мира.



ТЕКУЩИЕ ЗАДАНИЯ

На этом экране приводится список всех еще не выполненных заданий. Выберите задание, чтобы сделать его активным.

ВЫПОЛНЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

Список всех уже выполненных заданий. Выберите задание, чтобы просмотреть все записи, относящиеся к нему.

ЗАДАНИЯ И ЦЕЛИ ЗАДАНИЙ

Когда задание активно, на компасе (см. страницу 6)и картах (см. предыдущую страницу) появляются стрелки, указывающие на цель задания. Эти значки помогают вам в выполнении активного квеста. На карте мира стрелка показывают общее направление движения. На местной карте стрелка указывает на положение цели или на дверь, в которую нужно зайти.

Примечание: стрелки-подсказки реализованы не для всех заданий. Во время выполнения некоторых заданий вы должны будете найти цель самостоятельно.

Расы

В начале игры вы должны выбрать имя и расу своего персонажа. Вам будет предложено выбрать одну из 10 рас, известных в Сиродииле.

Аргониане



Раса рептилий, прекрасно приспособленная к обитанию в коварных болотах своей родной страны. Они выработали естественный иммунитет к болезням и ядам. Могут дышать под водой и успешно справляются со взломом замков.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, атлетика +10, клинки +5, рукопашный бой +5, иллюзия +5, мистицизм +5, взлом +10.

Особенности

Сопротивляемость болезням, иммунитет к ядам, водное дыхание.

Бретонцы

В дополнение к способностям к изучению заклинаний, даже простые бре$ тонцы обладают высоким сопротивлением магическим энергиям. Особенно искусны они в колдовстве, мистицизме и восстановлении.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, изменение +5, колдовство +10, иллюзия +5, мистицизм +10, восстановление +10.

Особенности

Повышенная магия, , сопротивляемость магии, "Шкура дракона"

Темные эльфы



Также известные как "данмеры", на своей родине, в Морровинде, темные эльфы славятся умениями владеть мечом, луком и магией разрушения. Они обладают сопротивлением огню и могут вызывать себе в помощь духа предков.

Улучшенные навыки

Атлетика +5, клинки +10, дробящее оружие +5, разрушение +10, легкие доспехи +5, стрельба +5, мистицизм +5.

Особенности

Сопротивляемость огню, "Страж предков".

Высокие эльфы

Также известные как "альтмеры" на своей родине, острове Саммерсет, высокие эльфы обладают значительно большими способностями к тайным искусствам, чем остальные расы. Однако, они весьма уязвимы к огню, холоду и электричеству.

Улучшенные навыки

Алхимия +5, изменение +10, колдовство +5, разрушение +10, иллюзия +5, мистицизм +10.

Особенности

Уязвимость к огню, холоду, электричеству, сопротивляемость болезням, повышенная магия.

Имперцы



Уроженцы цивилизованной, многонациональной провинции Сиродил искушены в дипломатии и торговле. Помимо образованности и учтивости, они известны своим уме$ нием обращаться с тяжелой броней, что делает из них хороших воинов.

Улучшенные навыки

Клинки +5, дробящее оружие +5, рукопашный бой +5, тяжелые доспехи +5,

торговля +10, красноречие +10.

Особенности

"Звезда Запада", "Голос императора".

Каджиты



Родом из провинции Эльсвейр, они умны, проворны и быстры. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям из них получаются превосходные воры. Все каджиты могут видеть в темноте.

Улучшенные навыки

Акробатика +10, атлетика +5, клинки +5, рукопашный бой +10, легкие доспехи +5, взлом +5, скрытность +5.

Особенности

"Глаз страха", "Глаз ночи".

Норды



Граждане Скайрима - это высокий и светловолосый народ. Сильные и выносливые, норды знамениты своей врожденной сопротивляемостью холоду. Из них получаются очень хорошие воины.

Улучшенные навыки

Оружейник +5, клинки +10, блокирование +5, дробящее оружие +10, тяжелые доспехи +10, восстановление +5

Особенности

"Северный холод", "Покровительство", сопротивляемость холоду.

Орки

Обитатели гор Ротгариана и Драгонтейла. Орки-оружейники широко известны Орки-воины, облаченные в тяжелые доспехи, числятся среди лучших бойцов Империи, особый ужас на врагов наводит их способность использовать ярость берсерка.

Улучшенные навыки

Оружейник +10, блокирование +10, дробящее оружие +10, рукопашный бой +5, тяжелые доспехи +10.

Особенности

"Берсерк", сопротивляемость магии.

Редгарды



Лучшие воины Тамриэля, они будто рождены для битвы. Помимо природной склонности к овладению боевыми искусствами, они также крепко сложены и обладают высоким сопротивлением к болезням и ядам.

Улучшенные навыки

Атлетика +10, клинки +10, дробящее оружие +10, легкие доспехи +5, тяжелые доспехи +5, торговля +5.

Особенности

"Ярость боя", сопротивляемсоть ядам, сопротивляемость болезням.

Лесные эльфы



Жители лесов Западного Валенвуда также известны как "босмеры".. проворны и быстры, из них получаются хорошие разведчики и воры. Во всем Тамриэле нет лучших лучников, чем они. Они славятся своей способностью управлять низшими существами.

Улучшенные навыки

Акробатика +5, алхимия +10, изменение +5, легкие доспехи +5, стрельба +10, скрытность +10.

Особенности

"Звериный язык", сопротивляемость болезням.

Атрибуты

Ментальные, физические и магические способности персонажа определяются восемью основными атрибутами. Значение каждого атрибута находится в интервале от 0 до 100 единиц, но оно может быть изменено с помощью магии, зелий, а также из-за болезни. Основные атрибуты можно повысить после достижения нового уровня. Красные цифры означают, что данный атрибут снизился под влиянием негативных факторов. Зеленые цифры свидетельствуют о том, что значение атрибута было повышено с помощью магии.



СИЛА

Влияет на максимальное количество переносимого вами груза, на ваш запас сил и на урон, наносимый оружием ближнего боя, таким как мечи и топоры. Отвечает за следующие навыки: дробящее оружие, клинки и рукопашный бой.



ИНТЕЛЛЕКТ

Влияет на запас вашей магической энергии. Отвечает за следующие навыки: алхимия, колдовство и мистицизм.



СИТА ВОЛИ

Влияет на скорость восстановления магии и на ваш запас сил. Отвечает за навыки: разрушение, изменение и восстановление.



ЛОВКОСТЬ

Влияет на вашу способность уклоняться и стоять на ногах, на ваш запас сил, на урон при стрельбе из лука. Отвечает за следующие навыки: взлом, скрытность и стрельба.



СКОРОСТЬ

Определяет, насколько быстро вы можете двигаться. Отвечает за навыки: атлетика, легкие доспехи и акробатика...



ВЫНОСЛИВОСТЬ

Влияет на ваши запас сил и здоровье, определяет насколько возрастет ваше здоровье при повышении уровня. Отвечает за следующие навыки: блокирование, оружейник и тяжелые доспехи.



ОБАЯНИЕ

Влияет на отношение к вам людей. Персонажам с высоким обаянием легче собирать информацию. Отвечает за следующие навыки: красноречие, торговля и иллюзия.



УДАЧА

Удача косвенно влияет на все ваши действия, но не отвечает ни за какие навыки.

Производные параметры

Они зависят от основных атрибутов; изменение основных атрибутов приводят к изменениям производных.



ЗДОРОВЬЕ

Параметр "Здоровье" отражает количество повреждений, которые может получить ваш персонаж, пока не умрет. Этот показатель увеличивается одновременно с получением нового уровня. Количество единиц, на которое повышается данный параметр при получении нового уровня, зависит от выносливости вашего персонажа. Начальный уровень здоровья численно равен удвоенному значению выносливости. Сон, ожидание, зелья и заклинания могут восстанавливать уровень здоровья.



МАГИЯ

Магия расходуется на использование заклинаний. Начальный уровень магии численно равен удвоенному значению интеллекта.

Определенные расы и знаки увеличивают максимальный уровень магии. Темп регенерации магии зависит от силы воли вашего персонажа. Сон, ожидание, зелья и заклинания могут ускорить регенерацию магии.



ЗАПАС СИЛ

Показывает, насколько устал ваш персонаж. Низкий запас сил отрицательно влияет на эффективность ваших действий, особенно боевых. Запас сил уменьшается во время рукопашного боя, боя с применением оружия, а также во время бега и прыжков. Если запас сил становится отрицательным под действием магии или других эффектов, то ваш персонаж падает на землю. Ходьба, отдых, ожидание, а также зелья и заклинания помогают восстановить запас сил. Запас сил численно равен сумме значений силы, выносливости, ловкости и воли вашего персонажа.

НАГРУЗКА

Общий вес предметов, который вы можете унести. Если нагрузка максимальна, то вы не можете сдвинуться с места. Численно нагрузка в пять раз больше силы вашего персонажа.

Навыки, уровни мастерства и бонусы

По мере улучшения того или иного навыка, ваш персонаж достигает в нем нового уровня. Вместе с очередным уровнем мастерства персонаж получает и весьма полезный бонус.

Красное число свидетельствует о том, что навык снизился под действием негативных факторов. Зеленое число указывает на то, что навык повысился под действием магии.

Уровень	Величина навыка
Новичок	0-24
Ученик	25-49
Специалист	50-74
Эксперт	75-99
Мастер	100

Боевые навыки

Блокирование



Управляющий атрибут: выносливость
Позволяет блокировать ближние атаки щитом и оружием. Успешный блок уменьшает наносимый вам урон.

- **Новичок** устает при блокировании и не может блокировать удары оружием руками.
- **Ученик** не устает при блокировании.
- **Специалист** не повреждает свой щит или оружие при блокировании и может парировать голыми руками.
- **У эксперта**, блокирующего удар щитом, есть шанс отбросить врага назад и ошеломить его.
- **У мастера,** блокирующего удар щитом, есть шанс обезоружить врага.

Оружейник

Управляющий атрибут: выносливость.

Позволяет чинить оружие и броню. Поврежденное оружие и броня менее эффективны.

- **Новичок** не может ремонтировать магические предметы.
- **Ученик** оружейника может использовать ремонтные молотки в два раза дольше.
- **Специалист**-оружейник может ремонтировать магические доспехи и оружие.
- **Эксперт** может повысить прочность любого предмета до 125% от нормы, повышая их полезность.
- **Мастер** не ломает молотки при ремонте снаряжения; одного молотка хватит на всю жизнь.



Тяжелые доспехи



Управляющий атрибут: выносливость.
Позволяет максимально эффективно использовать железные, стальные, двемерские, орочьи, эбонитовые и дэйдрические доспехи.

- Доспехи **новичка** повреждаются с повышенной скоростью (150% от нормальной скорости).
- Доспехи **ученика** повреждаются с нормальной скоростью.
- Доспехи **специалиста** повреждаются в бою на 50% медленнее.
- Для **эксперта** доспехи весят вдвое меньше обычного.
- **Мастер** не ощущает веса надетых доспехов.

Дробящее оружие

Управляющий атрибут: сила
Позволяет наносить максимальный урон топором и булавой.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения, используя базовую силовую атаку.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки из положения стоя.
- **Специалист** может применять специальную атаку с шагом в сторону, дающую шанс обезоружить противника.
- **Эксперт** может применять специальную атаку с шагом назад, дающую шанс сбить противника с ног.
- **Мастер** может применять специальную атаку с шагом вперед, дающую шанс парализовать врага.



Клинки



Управляющий атрибут: сила
Позволяет наносить максимальный урон мечом и кинжалом.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения, используя базовую силовую атаку.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки из положения стоя.
- **Специалист** может применять специальную атаку с шагом в сторону, дающую шанс обезоружить противника.
- **Эксперт** может применять специальную атаку с шагом назад, дающую шанс сбить противника с ног.
- **Мастер** может применять специальную атаку с шагом вперед, дающую шанс парализовать врага.

Атлетика

Управляющий атрибут: скорость
Позволяет бегать и плавать быстрее, а также быстрее восстанавливать запас сил.

- Во время бега запас сил **новичка** восстанавливается медленно.
- Во время бега запас сил **ученика** восстанавливается на 25% быстрее.
- Во время бега запас сил **специалиста** восстанавливается на 50% быстрее.
- Во время бега запас сил **эксперта** восстанавливается на 75% быстрее.
- Во время бега запас сил **мастера** не уменьшается.



Рукопашный бой

Управляющий атрибут: сила
Атака без оружия наносит урон врагам и изматывает их.

- **Новичок** наносит дополнительные повреждения, используя базовую силовую атаку.
- **Ученик** наносит дополнительные повреждения при использовании специальной атаки из положения стоя.
- **Специалист** может применять специальную атаку с шагом в сторону, дающую шанс обезоружить противника.
- **Эксперт** может применять специальную атаку с шагом назад, дающую шанс сбить противника с ног, а также получает шанс отбросить противника назад при блокировании его атаки.
- **Мастер** может применять специальную дающую шанс парализовать врага, а также получает шанс разоружить противника назад при блокировании его атаки.

Магические навыки

Разрушение



Управляющий атрибут: сила воли

Позволяет использовать заклинания, наносящие урон огнем, холодом, электричеством и ядом, а также заклинания, снижающие защиту от магических атак. Заклинания разрушения делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Изменение

Управляющий атрибут: сила воли

Позволяет использовать заклинания, дающие возможность дышать под водой или ходить по ней, открывающие замки, защищающие от физического и магического урона, а также изменяющие на нагрузку. Заклинания изменения делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Иллюзия



Управляющий атрибут: обаяние

Позволяет использовать заклинания, чтобы очаровывать, прятать, освещать, создавать тишину, парализовать, командовать или влиять на боевой дух и агрессивность. Заклинания иллюзии делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Колдовство

Управляющий атрибут: интеллект

Позволяет использовать заклинания, вызывающие существ из иных миров, призывающие магическое оружие и доспехи, а также изгонять нежить. Заклинания колдовства делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Мистицизм



Управляющий атрибут: интеллект

Позволяет использовать заклинания, поглощающие, отражающие или рассеивающие магию, двигать объекты, захватывать души. Заклинания мистицизма делятся на несколько групп в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.

Восстановление

Управляющий атрибут: сила воли

Позволяет использовать заклинания, восстанавливающие, усиливающие или поглощающие физические и магические атрибуты, исцеляющие болезни и защищающие от магических атак. Заклинания восстановления делятся на несколько групп, в зависимости от уровня мастерства; вы можете использовать только те заклинания, уровень которых не выше вашего собственного.



Алхимия



Управляющий атрибут: интеллект

Позволяет создавать зелья и максимально эффективно использовать алхимические ингредиенты.

- **Новичок** знает только об одном из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Ученик** знает о первых двух из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Специалист** знает о первых трех из четырех алхимических свойств любого ингредиента.
- **Эксперт** знает о всех четырех алхимических свойствах любого ингредиента.
- **Мастер** может создать зелье даже из одного ингредиента.

Воровские навыки

Взлом



Управляющий атрибут: ловкость
Позволяет использовать отмычки для вскрытия запертых дверей и контейнеров.

- Если **новичок** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до четырех тумблеров.
- Если **ученик** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до трех тумблеров.
- Если **специалист** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, может упасть до двух тумблеров.
- Если **эксперт** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, то падает только один тумблер.
- Если **мастер** ошибается при взломе замка и ломает отмычку, то не падает ни одного тумблера.

Скрытность

Управляющий атрибут: ловкость
Позволяет совершать карманные кражи и передвигаться неслышно и невидимо для наблюдателей.

- **Новичок** наносит в 4 раза больше повреждений при ударе рукой или одноручным оружием, а при стрельбе - в 2 раза больше, если ему удалось остаться незамеченным.
- **Ученик** наносит в 6 раз больше повреждений при ударе рукой или одноручным оружием, а при стрельбе - в 3 раза больше, если ему удалось остаться незамеченным.
- Вес сапог **специалиста** влияет на вероятность быть обнаруженным.
- **Эксперт** можетпередвигаться, находясь в режиме скрытности, и это не увеличивает вероятность его обнаружения.
- Если **мастер** наносит удар, оставаясь незамеченным, то броня не может смягчить или отразить этот удар.



Акробатика



Управляющий атрибут: скорость
Позволяет далеко прыгать и не получать повреждений при падении с большой высоты.

- **Новичок** не может атаковать во время прыжка или падения.
- **Ученик** может наносить обычные - не особые - удары во время прыжка или при падении
- **Специалист** в акробатике может уклоняться от удара в прыжке, удерживая клавишу "блок".
- **Эксперт** теряет в два раза меньше сил при прыжке.
- **Мастер** получает способность прыгать по воде. Прыжки можно совершать, нажимая клавишу "прыжок" в момент касания воды.



Легкие доспехи

Управляющий атрибут: скорость
Позволяет более эффективно использовать меховые, кожаные, кольчужные, мифрильные, эльфийские и стеклянные доспехи.



- Доспехи **новичка** повреждаются с повышенной скоростью (150% от обычной скорости).
- Доспехи **ученика** повреждаются с обычной скоростью.
- Доспехи **специалиста** повреждаются в бою на 50% медленнее.
- Надетые легкие доспехи не увеличивают нагрузку **эксперта**.
- Если **мастер** носит только легкие доспехи, то эффективность этих доспехов в бою повышается на 50%.

Стрельба



Управляющий атрибут: ловкость
Позволяет наносить больший урон при стрельбе из лука.

- **Новичок** теряет силы, держа тетиву лука натянутой.
- **Ученик** не теряет сил, держа тетиву лука натянутой.
- Зажав клавишу "блок", **специалист** получает возможность увеличить изображение цели.
- Выстрел **эксперта** может сбить противника с ног.
- Выстрел **мастера** может парализовать противника.

Торговля

Управляющий атрибут: обаяние
Позволяет добиваться более выгодных условий при покупке и продаже товаров.



- Для **новичка** стоимость предмета уменьшается в зависимости от изношенности.
- Для **ученика** стоимость предмета не уменьшается в зависимости от изношенности.
- **Специалист** может покупать и продавать любой товар, даже если торговец обычно не торгует такими товарами.
- **Эксперт** может инвестировать средства в магазин: при этом сумма денег у торговца увеличивается на 500 единиц.
- Для **мастера** количество золота у всех торговцев увеличивается на 500 единиц.

Красноречие



Управляющий атрибут: обаяние
Позволяет использовать красноречие для убеждения слушателей, чтобы они верили вам и любили вас.

- **Новичок** может предлагать взятки, чтобы увеличить расположение к себе.
- **Ученик** получает еще одну возможность повернуть сектор в меню убеждения.
- Расположение другого персонажа к **специалисту** уменьшается в два раза медленнее.
- Потеря расположения в результате ответа "Ненавижу это" для **эксперта** уменьшается с 150% до100%.
- **Мастер** тратит в два раза меньше средств на взятки.

Классы

Класс персонажа определяет стиль игры и наиболее важные навыки. В вводной части игры программа анализирует ваш стиль игры, как вы играете, и предлагает вам один из уже имеющихся классов. Вы можете согласиться с этим выбором, выбрать другой класс или создать свой собственный. Кроме того, в конце вводной части вы получаете возможность изменить свое решение. У каждого класса есть своя специализация, семь главных навыков и два атрибута, увеличенные на 5 единиц, по сравнению с другими классами.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ КЛАССЫ

В игре есть 21 уже заданный класс, по семь для каждой специализации. Специализация, главные навыки и атрибуты уже были определены за вас.

СВОЙ КЛАСС

Вы можете создать свой собственный класс, выбрав два увеличенных атрибута, главные навыки и название. Ознакомьтесь с характеристиками уже существующих классов, а затем сами создайте идеального героя или злодея.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Каждый класс имеет специализацию – боевые, магические или воровские. Навыки, относящиеся к данной специализации, увеличены на 10 единиц в начале игры, и уровень этих навыков легче повысить.

ГЛАВНЫЕ НАВЫКИ

У каждого класса есть семь главных навыков. Они играют наиболее важную роль для персонажей данного класса. В начале игры уровень основных навыков равен 25 единицам, и данные навыки легче улучшить. Повышая главные навыки, персонаж повышает свой уровень.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ НАВЫКИ

Все навыки, не являющиеся главными, относятся к второстепенным навыкам. В начале игры уровень второстепенных навыков равен 5 единицам. Эти навыки улучшаются медленно. Повышение второстепенных навыков не приближает получение нового уровня, но влияют на бонусные очки, которые вы сможете распределить при получении уровня.



Увеличение навыков и повышение уровня

УВЕЛИЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Есть три способа повысить уровень навыка:

1. Постоянно практиковаться. Чем ниже уровень навыка, тем быстрее можно повысить его. Вы можете оценить свои успехи, открыв меню параметров (см. страницу 9).
2. Пройти курс обучения у другого персонажа. За каждый уровень вы можете получить 5 уроков у учителей, повысив один навык на 5 единиц (или несколько навыков суммарнона 5 единиц)
3. Прочитать "Книгу знаний".

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Увеличивайте главные навыки, связанные с вашим классом, чтобы повысить ваш уровень. Чтобы получить новый уровень вы должны повысить ваши главные навыки на десять единиц (в сумме). Вы можете оценить свои успехи, открыв раздел "Навыки" в меню параметров (см. страницу 9).

Когда вы повысите ваши навыки на десять единиц, вы получите сообщение о получении уровня, а на экране появится особый символ. Чтобы повысить уровень, ваш персонаж должен поспать в кровати и обдумать то, что он узнал.

Когда вы получаете новый уровень, вам предлагают повысить три из восьми атрибутов. Некоторые из них могут быть увеличены сразу на несколько единиц – это зависит от того, какие навыки вы повышали. Например, если на очередном уровне вы улучшили несколько навыков, управляющим атрибутом для которых служит обаяние, то при получении нового уровня вы сможете повысить обаяние сразу на несколько единиц. При этом не важно, является ли навык главным или второстепенным. При повышении уровня здоровье персонажа увеличивается на одну десятую от величины его выносливости.



Примечание: Полученный опыт накапливается, и поэтому ваш персонаж может получить несколько уровней сразу. За несвоевременное повышение уровнея персонаж не наказывается, и повышение атрибутов рассчитывается отдельно для каждого уровня.

Боевые искусства

Чтобы защитить себя от монстров и грабителей, искатели приключений должны научиться чинить свое оружие и доспехи.

ОРУЖИЕ

В игре существует два вида оружия: первый — оружие ближнего боя, такое как мечи и булавы, второй — луки. Оружие высшего качества сделано из лучших материалов и, возможно, зачаровано. Повреждения, которые вы наносите противнику, зависят от самого оружия, вашего навыка и изношенности оружия (т.е. в хорошем ли оно состоянии или нет).

БЛИЖНИЙ БОЙ

Существует два вида ударов: обычные и особые. Обычные удары — быстрые, но наносят меньше повреждений. Особые удары — медленные, но более мощные. Нажмите и отпустите левую кнопку мыши, чтобы нанести обычный удар. Чтобы нанести особый удар, зажмите левую кнопку мыши. Нажмите клавиши W, A, S или D, чтобы выполнить один из видов данного удара.

На нижних уровнях мастерства навыков "клинки", "дробящее оружие" и "рукопашный бой" ваш персонаж может наносить базовые особые удары в любом направлении. На более высоком уровне персонаж получает возможность наносить особые удары с шагом вперед, назад и в сторону. У каждого удара есть свои особенности. (См. таблицу уровней навыка, с. 20-25)

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Зажмите левую кнопку мыши, чтобы натянуть тетиву, и отпустите кнопку, чтобы выстрелить. Для того, чтобы полностью натянуть тетиву, требуется некоторое время. Стрелок-специалист может зрительно приблизить цель, нажав "блок" (правая кнопка мыши).

ОДНОРУЧНОЕ И ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

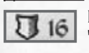
Определенные виды оружия — кинжалы, короткие мечи, булавы, топоры — являются одноручным оружием, их можно использовать вместе со щитом. Другие виды оружия — секиры, клейморы и боевые молоты — относятся к двуручному оружию, и ими нельзя пользоваться вместе со щитом. (Выберите оружие в меню инвентаря, чтобы узнать, является ли оно одноручным или двуручным).

БЛОКИРОВАНИЕ

Чтобы пблокировать удар, зажмите правую кнопку мыши. Блокирование уменьшает повреждения, которые наносит вам противник. Щит отбивает удар более эффективно, чем оружие.

Эффективная тактика – блокировать удар противника, а затем быстро провести контратаку, пока противник не успел подготовиться к отражению удара. Овладейте этим ритмом "защита-контрудар", и вы значительно повысите ваши шансы в бою.

ДОСПЕХИ



Каждая деталь доспехов, которую вы надеваете на себя, увеличивает вашу защиту, или "рейтинг доспехов". Чем выше рейтинг, тем лучше вы защищены. Защита, предоставляемая той или иной деталью доспехов, зависит от типа доспехов, вашего навыка владения данным типом доспехов, и изношенности детали.

Рейтинг доспехов равен проценту повреждений, который примет на себя броня. Когда противник наносит удары по вашим доспехам, изношенность доспехов увеличивается. Это также понижает степень вашей защищенности. Рейтинг доспехов зависит от каждой детали. Определенные части доспехов вносят больший вклад в рейтинг, чем другие.

РЕМОНТ ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ

Оружие и доспехи приходят в негодность по мере использования. Чем хуже состояние оружия, тем меньше повреждений оно наносит. Когда состояние предмета (оружия или доспехов) падает до нуля, такой предмет уже нельзя использовать. Чините свое оружие и доспехи с помощью ремонтных молотков. Каждый удар молотка по изношенному предмету повышает ваш навык оружейника.



Примечание: только специалист-оружейник может чинить магические предметы. Но в Сиродииле можно найти людей, которые готовы починить ваше оружие или броню. Ремонт обойдется вам в некоторую сумму денег, но после ремонта ваши вещи (даже магические) будут в идеальном состоянии.

Другие ситуации

СБИВАНИЕ С НОГ

Мощный удар противника может свалить вас с ног. Удар, нанесенный по лежащему сопернику, наносит больше повреждений, чем обычный.

УКЛОНЕНИЕ ОТ УДАРОВ

Специалистакробат может уклониться от удара в прыжке, зажав клавишу "блок".

ПРЕКРАЩЕНИЕ БОЯ

Если вы вступили в бой с дружественным персонажем, то вы можете сдаться, удерживая "блок" и выбрав этого персонажа (как если бы желали с ним поговорить). Если он хорошо к вам относится, то прекратит бой.

Магические искусства

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И ШЕСТЬ МАГИЧЕСКИХ ШКОЛ

Использование заклинаний зависит от ваших навыков в шести магических школах. Повышать свою эффективность можно, практикуясь и обучаясь у учителей. Новые заклинания можно приобрести у торговцев или получить за выполнение некоторых заданий.



Школа колдовства

Заклинания данной школы призывают предметы и существа из других миров. В данной школе есть заклинания для призывания оружия, брони нежити, дэйдра и других существ, которые будут служить вам.



ОТПУГИВАНИЕ НЕЖИТИ

На некоторое время снижает уверенность нежити в себе (т.е. желание драться с противником. Эффект данного заклинания определяется уровнем снижения уверенности вашего противника.



ПРИЗВАТЬ *СУЩЕСТВО*

Призывает существо из другого мира – нежить, дэйдера из других миров. Существо появляется рядом с магом и нападает на любого, кто атакует заклинателя, пока не кончится время действия заклинания или призванное существо не будет убито.



ПРИЗВАННЫЙ *ПРЕДМЕТ*

Призывает малую дэйдра, связанную с магическим, невероятно легким предметом. Данный предмет автоматически надевается на персонажа или попадает в ячейку для оружия. Если вы уберете призванное оружие в ножны, то оно исчезнет.



Школа иллюзии

Иллюзия влияет на восприятие и разум живых существ.



ЧАРЫ

Временно улучшает отношение персонажа к заклинаиелю. Когда эффект заканчивается, отношение персонажа возвращается к обычному значению.



КОМАНДА

Выбранное существо или гуманоид будет драться на стороне мага. От силы заклинания зависит максимальный уровень существа или гуманоида, на которого оно подействует.



НЕВИДИМОСТЬ

Полностью скрывает персонажа от посторонних глаз. Если персонаж атакует, говорит и взаимодействует действия с предметами (например, открывает двери), то данный эффект аннулируется. . Хотя окружающие и не видят персонажа, они могут слышать его.



ХАМЕЛЕОН

Позволяет персонажу слиться с окружающей средой. При этом персонаж может атаковать и использовать предметы, это не влияет на эффект заклинания. Эффективность варьирует от 1 до 100 процентов. 100-процентная эффективность равна невидимости. Хотя окружающие и не видят персонажа, они могут слышать его.



СВЕТ

Позволяет освещать себя или цель в течение некоторого промежутка времени. Сила данного заклинания равна радиусу освещенной области. Не наносит повреждений противнику.



НОЧНОЙ ГЛАЗ

Позволяет видеть в темноте.



ПАРАЛИЧ

На некоторое время лишает цель способности двигаться.



БЕЗМОЛВИЕ

На некоторое время лишает цель способности читать заклинания.



УСПОКОЕНИЕ

Уменьшает уровень агрессии цели (т.е. желание атаковать вас). Сила данного заклинания определяется снижением уровня агрессии. Не действует на нежить и даэдра.



БЕШЕНСТВО

Увеличивает уровень агрессии цели (т.е. желание атаковать вас). Сила данного заклинания определяется увеличением уровня агрессии. Не действует на нежить и даэдра.



ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ

Понижает уверенность цели в себе (т.е. желание драться с вами). Сила данного заклинания определяется снижением уровня уверенности. Не действует на нежить и даэдра.



ОБОДРЕНИЕ

Увеличивает уверенность цели в себе (т.е. желание драться с противником). Сила данного заклинания определяется увеличением уровня уверенности. Не действует на нежить и даэдра.



Школа разрушения

Разрушение наносит вред живым существам и нежити.



ПОВРЕЖДЕНИЕ

Колдующий поражает цель зарядом магической энергии, который уменьшает атрибуты цели, ее здоровье, магическую энергию и запас сил. Вернуть прежние значения атрибутов можно только при помощи заклинания или эликсира восстановления. Сила заклинания определяет величину, на которую ежесекундно уменьшаются атрибуты, пока заклинание действует.



УРОН ОГНЕМ

Это заклинание позволяет волшебнику испустить сгусток стихийного огня. При контакте с объектом этот сгусток взрывается, нанося повреждения.



УРОН ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

Это заклинание позволяет волшебнику испустить разряд электричества. Сила заклинания определяет количество повреждений, которое получит первая цель на пути разряда. Разряд может поразить несколько целей.



УРОН ХОЛОДОМ

Это заклинание позволяет волшебнику испустить сгусток мороза. При контакте с объектом этот сгусток наносит урон холодом всем, кто находится в зоне поражения заклинания.



ПОНИЖЕНИЕ

Временно понижает параметры, здоровье, магическую энергию, энергию или навыки цели. Сила заклинания определяет величину, на которую ежесекундно уменьшаются характеристики, пока заклинание действует..



УЯЗВИМОСТЬ

Понижает сопротивляемость цели к стихийным повреждениям, таким как огонь, мороз, электричество, к магическим (не стихийным) повреждениям, к обычному (не зачарованному) оружию, к болезням и ядам.



РАЗРУШЕНИЕ ОРУЖИЯ ИЛИ БРОНИ

Ухудшает состояние используемого оружия или брони цели на расстоянии касания или в радиусе действия.



Школа восстановления

Заклинания восстановления лечат, восстанавливают и повышают физические параметры и способности, исцеляют болезни и защищают от вредоносных воздействий. Кроме того, заклинания восстановления могут увеличивать или уменьшать силу, выносливость, интеллект, ловкость и прочие атрибуты персонажей.



ПОГЛОЩЕНИЕ

Временно передает волшебнику некоторую часть значения какого-либо атрибута, здоровья, магии, запаса сил или навыка цели. На время действия заклинания характеристики волшебника могут превышать их максимальные значения. Когда эффект заклинания заканчивается, значения параметров колдующего и цели возвращаются к начальным. Изменения здоровья, магической энергии и запаса сил являются постоянными.



ИСЦЕЛЕНИЕ

Исцеляет болезни, отравления и паралич.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если какие-либо атрибуты, здоровье, магическая энергия, запас сил или навыки цели были понижены при помощи магической атаки, это заклинание может восстановить их до начального значения. Сила заклинания определяет значение, на которое за каждую секунду действия заклинания повышается характеристика.



ПОВЫШЕНИЕ ПАРАМЕТРА

Временно повышает параметры, здоровье, магическую энергию, энергию или навыки цели. Сила заклинания определяет значение, на которое повышается характеристика.



СОПРОТИВЛЕНИЕ

Повышает сопротивляемость цели к следующим типам повреждений: огонь, мороз, электричество, магические атаки, нормальное оружие, обычная болезнь, яд и паралич. Сила заклинания определяет процент, на который снижаются повреждения.



Школа мистицизма

Заклинания мистицизма управляют силами и потоками магии, чтобы подчинить себе структуру и преодолеть ограничения физического мира.



РАССЕИВАНИЕ

Снимает с цели эффекты заклинаний. Не влияет на способности, болезни, проклятья или постоянные эффекты от магических предметов. Чтобы заклинание было успешно снято, его значение сопротивляемости к рассеиванию (основанное на стоимости использования) должно быть ниже, чем сила заклинания "Рассеивание".



ЛОВУШКА ДУШ

Ловит душу выбранного существа и помещает ее в подходящий пустой камень души в инвентаре волшебника. Существо необходимо убить, пока заклинание действует.



ТЕЛЕКИНЕЗ

Позволяет волшебнику, находящемуся на некотором расстоянии от предмета, передвигать выбранный предмет. Сила заклинания определяет, на каком расстоянии (в футах) волшебник может действовать на предмет. Для передвижения захваченного предмета вперед и назад используйте клавиши "Блок" и "Атака". Нажав их одновременно, вы бросите предмет.



ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИЗНИ

Позволяет вам обнаруживать живых существ. Они будут показаны вам в виде нечетких магических изображений, видимых даже сквозь непрозрачные объекты. Сила заклинания определяет радиус (в футах), в котором вы можете обнаруживать цели.



ПОГЛОЩЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Позволяет цели поглощать атакующие заклинания, повышая свою магию. Сила заклинания определяет вероятность успешного поглощения. Если заклинание не срабатывает, атакующее заклинание действует обычным образом. Количество магической энергии цели не может превышать максимум.



ОТРАЖЕНИЕ

Отражает эффекты заклинаний, обращая их на нападающего. Сила заклинания определяет вероятность успешного отражения. Если заклинание не срабатывает, атакующее заклинание действует обычным образом.



Школа изменения

Заклинания изменения влияют на физический мир и его естественные свойства.



ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Позволяет цели на время действия заклинания дышать под водой.



ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Позволяет цели на время действия заклинания ходить по воде.



ЩИТ

Создает магический щит вокруг цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели.



ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Создает огненный щит вокруг цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак огнем.



ЩИТ МОЛНИЙ

Создает щит молний вокруг цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак электричеством.



ЛЕДЯНОЙ ЩИТ

Создает ледяной щит вокруг цели. Сила заклинания добавляется к уровню брони цели и снижает урон от атак холодом.



ОБУЗА

Временно повышает значение веса, переносимого целью. Сила заклинания определяет количество добавляемого веса.



ПЕРЫШКО

Временно понижает значение веса, переносимого целью. Сила заклинания определяет количество снимаемого веса.



ОТКРЫТЬ

Открывает запертый контейнер или дверь. Сила заклинания определяет максимальный уровень замка, который оно может открыть.

Магические предметы

Волшебное оружие проявляет свои магические эффекты, когда вы атакуете им врага. В окне описания в инвентаре показан эффект магического оружия, максимальное количество зарядов и количество зарядов, которое осталось до того как оружие нужно будет перезарядить.

Магическая броня, одежда и украшения создают постоянный магический эффект, когда вы их надеваете. В окне описания в инвентаре показан эффект предмета. Магическую броню, одежду и украшения перезаряжать не нужно.

Магические посохи — это зачарованные посохи, которые используют для применения заклинаний на расстоянии. В окне описания в инвентаре показан эффект посоха, максимальное количество зарядов и количество зарядов, которое осталось до того как посох нужно будет перезарядить.

МАГИЧЕСКИЕ СВИТКИ

Магические свитки используются так же, как и заклинания. После использования свиток пропадает. Чтобы выбрать свиток своим активным заклинанием, выберите его в окне магии. Эффекты свитка показаны в окне описания в инвентаре.

ПЕРЕЗАРЯДКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

За определенную плату вы можете перезарядить свои магические предметы в Гильдии магов. Кроме того, для перезарядки можно использовать наполненные камни души или камн варла.

КАМНИ ДУШИ

Используйте заполненные камни души, чтобы перезаряжать магические предметы. Наполнить камни души магической энергией можно при помощи заклинания "Захват души". Заполненные камни души можно найти в ходе ваших странствий, а можно приобрести у различных торговцев Сиродиила. Пустые камни души также можно найти или купить, но их перед использованием необходимо зарядить магической энергией, используя заклинание "Захват душ". Чтобы использовать наполненный камень души, выберите его в окне инвентаря.

КАМНИ ВАРЛА

Используйте камни варла для того, чтобы одновременно перезарядить все ваши магические предметы! Чтобы использовать камень варла, выберите его в окне инвентаря.

ВЕЛКИНДСКИЕ КАМНИ

Велкиндские камни восстанавливают вашу магическую энергию до максимума. Чтобы использовать велкиндский камень, выберите его в окне инвентаря.

СИГИЛЬСКИЕ КАМНИ

Эти экзотические произведения дэйдрической магии используются для создания зачарованных предметов. Чтобы использовать сигильский камень, выберите его в окне инвентаря.

Алхимия

При употреблении ингредиенты создают магические эффекты. Найти ингредиенты можно в телах убитых существ, в растениях, в различных сундуках и мешках, в домах, а также их можно купить у торговцев. В окне описания в вашем инвентаре будут показаны эффекты ингредиентов. Ячейки со знаком вопроса (?) означают, что ваш уровень владения алхимией недостаточно высок для того, чтобы знать эффект ингредиента.

Чтобы съесть ингредиент и получить первый эффект, указанный в окне описания, вы должны "использовать" этот ингредиент в окне инвентаря. А при помощи алхимических аппаратов вы можете делать зелья и яды из двух и более ингредиентов с одинаковым эффектом.

Алхимические аппараты вы можете найти во время странствий по миру или купить у торговцев. Для изготовления зелий и ядов вам будут необходимы ступка и пестик, а остальные аппараты позволят делать зелья и яды более высокого качества. "Используйте" алхимический аппарат в окне инвентаря, чтобы открыть окно создания зелий.



Название: Здесь вы можете изменить название зелья или яда.

Аппарат: Здесь показываются все ваши активные аппараты. Вы будете автоматически использовать лучший аппарат из имеющихся в вашем инвентаре..

Ступка и пестик: Используются для смешивания зелья или яда, определяет начальную силу продукта.

Реторта: Повышает силу заклинания и продолжительность действия всех положительных эффектов зелья (не действует на яды).

Перегонный куб: Понижает силу заклинания и продолжительность действия всех отрицательных эффектов зелья (не действует на яды).

Кальцинатор: Повышает силу заклинания и продолжительность действия всех эффектов зелий и ядов.

Ингредиенты: Для создания зелья или яда необходимо иметь по меньшей мере два ингредиента с одинаковым эффектом.

Эффекты: Список эффектов, которыми будет обладать зелье или яд.

ЭЛИКСИРЫ И ЯДЫ

Эффекты ингредиентов могут быть положительными и отрицательными. У эликсиров, которые изображаются в виде розовых бутылочек, могут быть только положительные эффекты или одновременно положительные и отрицательные. Эликсир, у которого все эффекты отрицательные, называется ядом и изображается в виде зеленой бутылочки. Чтобы отравить оружие, "используйте" яд в вашем окне инвентаря. Вам будет предложено подтвердить то, что вы хотите использовать яд на вашем текущем оружии.

Создание заклинаний и наложение чар

СОЗДАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И НАЛОЖЕНИЕ ЧАР

Искусство создания заклинаний и наложения чар — это секрет Гильдии магов. Когда вы достигнете определенного ранга в Гильдии магов, вам откроют доступ к алтарю заклинаний и алтарю зачарования



в Университете волшебства и объяснят, как ими пользоваться.

АЛТАРЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Название: Изменить название заклинания.

Стоимость использования: Количество магической энергии, необходимое для использования заклинания.

Стоимость создания: Количество золота, необходимое для создания заклинания.

Ваше золото: Количество золота, имеющегося у вас.

Известные эффекты: Список всех известных вам эффектов, которые вы можете использовать при создании заклинаний.

Добавленные эффекты: Список эффектов, которые вы добавили в новое заклинание. Здесь вы можете менять эти эффекты.

Навык, необходимый для использования: Значение навыка, необходимое для использования этого заклинания.

Алтарь заклинаний (в Праксографическом центре Университета волшебства в Имперском городе) позволяет вам создавать новые заклинания, используя известные вам магические эффекты. Когда вы добавляете эффект, вы можете выбрать его степень, продолжительность и радиус действия. Также можно создавать заклинания с двумя или более эффектами. Будьте внимательны! Не делайте заклинания, для использования которых у вас не хватит навыка или магической энергии.

АЛТАРЬ ЗАЧАРОВАНИЯ



Стоимость использования: Количество магической энергии, необходимое для использования предмета. (Примечание: Постоянные эффекты не требуют расхода магической энергии.)

Количество зарядов: Столько раз предмет можно будет использовать, прежде чем его нужно будет перезарядить. (Примечание: Предметы с постоянными эффектами не требуют перезарядки.)

Стоимость создания: Количество золота, необходимое для создания предмета.

Ваше золото: Количество золота, имеющегося у вас.

Название: Изменить название предмета.

Добавить предмет: Выбрать предмет из списка имеющихся у вас предметов, подходящих для зачарования.

Добавить камни души: Выбрать камень души из списка имеющихся у вас заполненных камней души. Когда вы выбираете камень души, вам показывается хранящийся в нем заряд магической энергии.

Доступные эффекты: Список всех известных вам эффектов, которые вы можете использовать при наложении чар на предмет.

Добавленные эффекты: Список эффектов, которые вы добавили для наложения на предмет. Здесь вы можете менять эти эффекты. Сила заклинания для предметов с постоянными эффектами определяется тем, какой камень души вы используете.

Алтарь зачарования (в Хироназиуме Университета волшебства в Имперском городе) позволяет вам зачаровывать оружие, броню и одежду, накладывая на них известные вам эффекты заклинаний. Не каждый предмет можно зачаровать, и не каждый эффект заклинания можно наложить на предмет. Чтобы зачаровать предмет, вам требуется сам предмет, подходящий для наложения чар, заполненный камень души, достаточно большой, чтобы снабдить заклинание или несколько заклинаний энергией, и золото, чтобы заплатить за процесс наложения чар. Зачарованное оружие и посохи требуется перезаряжать, когда их энергия истощается. Броня и одежда обладают постоянными эффектами и в перезарядке не нуждаются.

Воровские искусства

Наносите неожиданные смертельные удары, крадите богатства у зажиточных торговцев и пробирайтесь в запертые сокровищницы. Берите максимум от жизни искателя приключений!

СПОСОБНОСТЬ КРАСТЬСЯ

Способность красться — это способность оставаться при передвижении или стоянии на месте незамеченным находящимися поблизости людьми или существами. Чтобы переключаться между нормальным режимом и режимом скрытности, нажмите левую клавишу "Ctrl". В режиме скрытности вы можете красть предметы, заниматься карманными кражами и неожиданно атаковать ничего не подозревающих жертв.

Когда вы находитесь в режиме скрытности, ваш персонаж пригибается, а на экране появляется "глаз невидимости". Пока вас никто не замечает, глаз невидимости тусклый и полупрозрачный. Если же вас обнаружили, глаз невидимости становится непрозрачным и ярким, и вы больше не можете использовать возможности режима скрытности.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ

 Обнаружен

 Незаметен

Когда вы крадетесь, на ваши шансы остаться необнаруженным влияет ваш навык "скрытность", а также различные факторы окружения, такие как освещенность, то, стоите вы, бежите или идете, находитесь ли вы в поле зрения того, кто может вас заметить, и даже вес ваших ботинок. Магические заклинания, например, "Невидимость", также повышают вероятность того, что вас не обнаружат.

КАРМАННЫЕ КРАЖИ



Когда вы подбираетесь к кому-нибудь в режиме скрытности, появляется красный значок руки, и вы можете попробовать совершить карманную кражу. Предметы, которые вы можете украсть, будут показаны на экране. Выберите один из них и сделайте попытку. Если она будет успешной, вы украдете предмет и останетесь незамеченным. Если же персонаж вас заметит, то он что-нибудь скажет и, возможно, сообщит о вашем преступлении или даже нападет на вас. Если вас застают за карманной кражей, вы считаетесь виновным в преступлении вне зависимости от того, успели вы что-нибудь украсть или нет.

КРАЖИ



Когда вы подходите к какому-нибудь не принадлежащему вам предмету, появляется красный значок открытой ладони. Это значит, что вы можете попытаться украсть предмет. Также вы можете пробовать красть предметы из контейнеров, если они помечены красным значком кошелька. Добытые путем кражи предметы помещаются к вам в инвентарь и помечаются красным значком руки, что означает, что они краденые. Если вас застают за кражей, звучит сигнал тревоги, и вы становитесь виновным в преступлении. Больше о преступлениях и тюрьмах вы можете узнать на стр. 42.

Примечание: Честные торговцы не будут покупать краденые товары, и эти товары даже не появятся в окне торговли. Впрочем, ходят слухи, что скупкой краденого занимаются некоторые члены Гильдии воров.

СКРЫТНЫЕ АТАКИ

Подкрадитесь незамеченным к персонажу или существу, и ваша первая атака ближнего боя или выстрел из оружия нанесет значительно большие повреждения. Об этом вас известит сообщение об удачно выполненном критическом ударе. Скрытные атаки можно проводить только одноручным оружием, луками или голыми руками. Бонуса за силовую атаку скрытная атака не получает. Увеличить повреждения, наносимые скрытными атаками, можно, повысив навык "скрытность" до уровня "специалист". См. стр. 24.

Взлом замков

Замки имеют пять степеней качества. Чем выше степень замка, тем больше в нем стопоров, и тем сложнее его взломать.



Уровень замка	***Количество тумблеров***
Очень легкий	Один
Легкий	Два
Средний	Три
Сложный	Четыре
Очень сложный	Пять

Примечание: Некоторые замки помечены меткой "Для этого замка необходим ключ". Это значит, что замок сделан так искусно, что взломать его нельзя, и без ключа открыть такой замок не получится.

Чтобы взломать замок, вам нужно при помощи отмычки установить каждый стопор в устойчивое положение, поднимая его вверх, используя мышь. Каждый стопор удерживается пружинами различной степени упругости. Если вы считаете, что поместили стопор в устойчивое положение, попытайтесь установить его там, нажав "Пробел" или щелкнув левой кнопкой мыши. В том случае, если вы хоть немного ошиблись, стопор упадет и сломает отмычку. Любая ошибка также может привести к тому, что упадут уже установленные стопоры, и вам придется начинать все заново.

Чем выше ваш навык "Взлом", тем проще вам будет устанавливать стопоры. Кроме того, на высоких уровнях мастерства при совершении вами ошибки будет падать меньше стопоров.

Если вам не хочется взламывать замок самостоятельно, вы можете использовать возможность "Автопопытка". В этом случае, основываясь на сложности замка и значении вашего навыка "Взлом", будет рассчитана вероятность успешного взлома замка или того, что сломается ваша отмычка.

Преступление и наказание

Преступления, штрафы и тюрьма

Если вас застают за преступлением, об этом сообщается властям. Преступлениями считаются следующие действия:

- Кража предметов, лошадей и т.д.
- Присвоение или подбор чужих предметов
- Вход в запрещенные места
- Инициирование драки (самозащита не считается преступлением)
- Убийство (самозащита не считается преступлением)

Когда о вашем преступлении узнают власти, з назначается денежный штраф, размер которого зависит от серьезности вашего проступка. После этого любой встреченный вами стражник попытается вас схватить. Если вы будете убегать от стражников, они будут вас преследовать. Даже если вам удастся ускользнуть, любой стражник, где бы вы его не встретили, будет пытаться арестовать вас.

Как только вас поймают, у вас будет следующий выбор:

- Если у вас достаточно денег, вы можете самостоятельно выплатить штраф и избежать тюрьмы. Если у вас при себе есть краденые предметы, у вас их отнимут, даже если вы не попадались, когда крали их. Стражники всегда узнают краденый товар.
- Вы можете сопротивляться аресту. Это не очень разумный шаг, поскольку стражники очень сильны, тех, кто сопротивляется аресту, они пытаются убить, а даже если вы с ними справитесь, штраф все еще останется.
- Вы можете отказаться платить и отправиться в тюрьму. Когда вас отпустят, некоторые ваши навыки от долгого бездействия в тюрьме могут понизиться. Количество таких навыков и значение, на которое они понижаются, зависит от срока вашего заключения. Все краденые предметы у вас изымаются.

Впрочем, некоторые навыки в тюрьме повышаются, а не понижаются — члены преступного сообщества охотно делятся друг с другом своими секретами мастерства. Кроме того, говорят, что те, кто желает вступить в тайную Гильдию воров, могут обзавестись за решеткой некоторыми полезными знакомствами.

Сбежать из тюрьмы возможно, но очень непросто. Смысл такого поступка неясен — на вас продолжает "висеть" штраф. Но некоторые закоренелые преступники считают для себя делом чести сбежать из-за решетки.

Кроме того, существует возможность вернуть себе конфискованные у вас стражей предметы. Такие предметы хранятся в ящиках для конфискованных товаров, которые находятся неподалеку от тюремных камер. Красть предметы прямо из под носа у тюремной стражи — занятие рискованное, но опять же, некоторые считают возвращение своей добычи делом принципа..

Диалоги



Когда появляется значок разговора, щелкните по персонажу, чтобы начать диалог. В окне диалога есть несколько важных разделов.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Имя персонажа, с которым вы разговариваете.

ТЕМЫ

Список тех тем, о которых вы можете поговорить. Иногда для того, чтобы просмотреть их все, нужно рокрутить список вниз. Разговор на некоторые темы может привести к появлению новых тем. Темы, подсвеченные золотым, содержат информацию, которой у вас еще нет. Если тема подсвечена серым, вы уже знаете все, что может сказать вам персонаж. Если вы говорите с персонажем на какую-то тему, а она остается золотой, это значит, что вы ему не нравитесь, и он не желает рассказывать вам все, что ему известно.

ВОЗМОЖНОСТИ ДИАЛОГА

Под списком тем показываются различные возможности диалога. Выбор этих возможностей открывает дополнительные окна диалога.



Убеждение: Попробовать повысить расположение к вам этого персонажа при помощи убеждения (см. стр. 45).



Торговля: Покупка и продажа товаров. Подробности – на следующей странице.



Ремонт: Этот персонаж может чинить обычное и магическое оружие и броню за определенную плату.



Торговля заклинаниями: Просмотр заклинаний, которые готов продать персонаж. Для каждого заклинания будет показана его стоимость и количество магии, необходимое для его использования.



Зарядка: Персонажи, предлагающие эту услугу, могут за определенную плату перезарядить ваши магические предметы.



Обучение: Некоторые персонажи могут обучать вас навыкам, и совсем немногие $ обучать навыкам высоких уровней. На каждом уровне у вас будет пять очков, которые вы сможете потратить на повышение значений своих навыков.



Закончить диалог

Торговля

Выбрав пункт "Торговля", вы откроете окно, в котором будут показаны ваши товары и товары торговца. Чтобы показать список предметов, которые вы можете продать торговцу, щелкните по изображению мешка справа. Чтобы показать список предметов, которые вы можете купить, щелкните по изображению мешка слева.



Продажа товаров продавцу

Покупка товаров продавца

Продажа товаров из инвентаря игрока Покупка товаров у торговца

Выберите предметы, которые вы хотите приобрести, и они будут помещены в ваш инвентарь. Вы также можете попробовать продать что-то из своих вещей, выбрав их в своем списке. Если вы меняете условия сделки, персонаж, с которым вы ведете торговлю, может принять или отклонить ваше предложение. Это зависит от вашего навыка "Торговля", а также от суммы, о которой идет речь. Имейте в виду, что если ваше предложение отклоняется, отношение к вам торговца ухудшается на один пункт.

Как правильно торговаться

Цены, которые вам предлагает торговец, зависят от значения вашего навыка "Торговля", значения этого навыка у торговца, а также расположения торговца к вам. Возможно, торговец согласится продать вам товар по более низкой цене или заплатить вам больше за ваши предметы, но узнать вы это сможете, только если будете торговаться. Для этого вам нужно нажать кнопку "Торговля".



В появившемся окне вы увидите уровень навыка "Торговля" у торговца и его к вам отношение. Здесь же вы можете выбрать, насколько упорно вы будете торговаться. Чем выше значение вашего навыка "Торговля", чем ниже оно у торговца и чем больше вы ему нравитесь, тем жестче вы можете ставить условия, и торговец их все же примет. Когда вы найдете ту точку, на которой торговец принимает ваше предложение, имейте в виду, что он и дальше будет продолжать принимать такие предложения, если только его отношение к вам не понизится.

Когда значение вашего навыка "Торговля" увеличится, вы можете попробовать выдвигать более выгодные для вас предложения.

Убеждение

Расположение

Расположение персонажа — это число в диапазоне от 0 до 100, которое показывает, насколько хорошо он к вам относится. Чем больше это число, тем сильнее вы нравитесь персонажу. Отношение складывается из нескольких факторов, включающих в себя расу, вашу репутацию, отношения с различными гильдиями, а также то, как персонаж может относиться к вашим предыдущим поступкам (например, вы могли оказать ему услугу или помочь члену его фракции, а могли украсть у него вещь, убить его друга и т.д.).



Расположение

Подкуп

- **Расположение:** Текущее расположение к вам этого персонажа.
- **Подкуп:** Стоимость подкупа этого персонажа. Подкуп позволяет вам заплатить за повышение отношения.
- **Поворот:** Эта возможность появляется только в том случае, если навык "Красноречие" у вас развит до уровня "Ученик". Возможность позволяет вам один раз за раунд убеждения бесплатно сменить сектор.
- **Старт:** Начать раунд убеждения.
- **Готово:** Выход из меню убеждения. Недоступно, пока вы не выберете все четыре варианта действий.

ПРАВИЛА УБЕЖДЕНИЯ

В каждом раунде убеждения вы должны попробовать на персонаже лесть, хвастовство, шутку и угрозу. Каждое действие вы можете выбрать только один раз за раунд, и вы можете использовать действия в любом порядке. Каждое действие улучшает или ухудшает отношение персонажа. Вы можете проводить столько раундов убеждения, сколько вам понадобится для того, чтобы поднять показатель отношения до нужного вам уровня.

Чтобы начать раунд убеждения, нажмите кнопку "Старт". Все четыре раздела заполнятся секторами различных размеров. Размер сектора показывает, насколько силен будет эффект от вашего действия. Большой сектор означает сильный эффект, маленький сектор — слабый эффект.

Наводя указатель мыши на сектора лести, хвастовства, шутки и угрозы, вы будете видеть на лице персонажа его реакцию на эти действия. Одно действие персонажу нравится, другое - не нравится, третье он обожает, а четвертое – ненавидит. НЕ медлите с выбором, поскольку отношение персонажа во время убеждения медленно падает.

Когда вы выбираете действие, которое персонаж любит, или оно ему нравится, отношение персонажа улучшается, если же действие персонажу не нравится, или он его ненавидит, отношение ухудшается.

Потенциальный результат каждого действия зависит от уровня вашего навыка "Красноречие", а также от того, насколько сектор заполнен. Выбирайте менее заполненные сектора для действий, которые не нравятся персонажу, и более заполненные сектора для тех действий, что персонажу по нраву.

Лошади, дома, книги и контейнеры

ЛОШАДИ

"Активируйте" лошадь, чтобы сесть на нее верхом. Для передвижения используйте клавиши "W", "A", "S" и "D", а для обзора — мышь. Использование лошади, которая вам не принадлежит, считается кражей, а это серьезное преступление! Чтобы приобрести лошадь, посетите конюшни, которые можно найти неподалеку от городов. Когда вы приезжаете в город, ваша лошадь остается в городской конюшне, прямо у городских ворот.

ДОМА НА ПРОДАЖУ

В каждом городе на продажу предлагаются дома различной стоимости. Купив себе дом, вы сможете приобрести для него предметы обстановки у местных торговцев. Чтобы больше узнать о приобретении дома, говорите с графами, графинями или их представителями в городских замках.

КНИГИ И ПРОЧИЕ ДОКУМЕНТЫ

Когда вы берете книгу или документ для того, чтобы его прочитать, вы можете положить его на место (выбрав "Выход") или поместить себе в инвентарь (выбрав "Взять"). Если книга уже в вашем инвентаре, откройте соответствующее окно инвентаря, найдите книгу и щелкните по ней левой кнопкой мыши, чтобы открыть. Для перехода между страницами используйте кнопки "Пред." и "След.". Текст на свитках вы можете прокручивать вверх и вниз, используя колесико мыши.

Особые "Книги знаний" повышают ваши навыки. Открыв такую книгу, вы увидите сообщение, информирующее вас о том, какой навык повышен. Каждая книга повышает навык только один раз — повторное чтение не даст никакого результата.

КОНТЕЙНЕРЫ

Контейнеры — это сундуки, мешки, ящики, бочки, мертвые тела и т.д. Чтобы узнать, что находится внутри контейнера, наведите на него указатель, и появится значок кошелька. Нажмите "пробел".

Если значок кошелька белого цвета, то вы свободно можете забирать и использовать все, что найдете в контейнере. Если значок красный, то у этого контейнера есть владелец, и взятие вещей из него будет считаться кражей — если вас обнаружат, вы будете виновны в преступлении. Если значок красный, а контейнер заперт, то кражей, а значит, преступлением, будет считаться всякая попытка взломать замок.

Забирать по одному предметы из контейнера можно, щелкая по ним левой кнопкой мыши. Щелкнув по изображению мешка слева, вы увидите ваши собственные предметы, щелкнув по изображению мешка справа — предметы, находящиеся в контейнере. Кнопка "Взять все" позволяет вам забрать все содержимое контейнера, а кнопка "Выход" (или клавиша "пробел") — закрыть окно контейнера. Чтобы поместить что-то в контейнер, откройте окно с вашими собственными предметами и выберите то, что хотите переместить.

Будьте внимательны! Не оставляйте вещи в контейнерах, которые вам не принадлежат! Вы можете не найти их там, где вы их оставили!

Настройки и установки

Вы можете перейти в меню настройки из главного меню при запуске игры или же в любой момент игры при помощи клавиши "ESC". Меню настроек позволяет вам установить параметры звука, графики и управления, а также игровые настройки.

ИГРА

В этом меню вы можете установить сложность игры и включить или отключить некоторые функции, а именно "Общие субтитры", "Субтитры диалогов", "Перекрестие", "Сохранять при отдыхе", "Сохранять при ожидании" и "Сохранять при путешествиях".

ГРАФИКА

В этом меню вы можете установить настройки графики. Смена разрешения экрана и настройка дистанции обзора позволяет вам повысить быстродействие игры. Кроме того, вы можете устанавливать размер текстур, уровень детализации, качество отображения травы, уровень детализации на расстоянии, а также настройки теней, воды и света. В файле Readme.txt, который можно найти в каталоге, в который вы устанавливали игру, вы найдете более подробную информацию об этих настройках.

ЗВУК

Здесь вы можете изменять общую громкость звука, и, кроме того, громкость голосов, эффектов, шагов и музыки.

УПРАВЛЕНИЕ

В этом меню вы можете настроить чувствительность мыши, инвертировать мышь по оси Y и перераспределить клавиши управления на клавиатуре и мыши.

Техническая поддержка

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону **(495) 688-99-01** с 9:30 до 18:00 или отправив письмо по адресу **hotline@1c.ru**, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр.

Notice

THIS SOFTWARE PRODUCT IS SUBJECT TO A LICENSE AGREEMENT

By installing the Disc enclosed in this package, or by using any of the software provided thereon, you agree to be legally bound by the terms of an End User License Agreement (the "License Agreement") presented during the installation of the Disc. If you do not agree to the terms of the License Agreement, you may not use the Disc or any of the materials contained herein. In such event, promptly return the entire package (including the Disc and this manual) to the place you obtained it for a full refund, subject to applicable return policies and restrictions.

You may also review the License Agreement (in electronic or printed form) by opening the readme.txt file on the Disc and printing its contents.

ITIS ILLEGAL TO MAKE UNAUTHORIZED COPIES OF THIS SOFTWARE PRODUCT

The Disc, the software, this manual and the other components of this product are protected under United States and international copyright laws and treaties.
You may not make copies of the Disc except to make a backup copy for archival purposes only.
Unauthorized duplication of the Disc or any of the software provided in this package for any other reason (including for sale, loan, rental or gift) may subject you to criminal and civil liability.
Possible penalties may include significant monetary fines and jail terms of up to five (5) years.
Bethesda Softworks supports the industry's efforts to fight the illegal copying of personal computer software. If you become aware of such activity, you are encouraged to contact the Interactive Digital Software Association (IDSA), at 919 18th Street, NW, Suite 210, Washington, DC 20006, to report your information.

Управление в игре

